

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-125339

(43)Date of publication of application : 25.04.2003

(51)Int.CI.

H04N 5/91

(21)Application number : 2001-315312

(71)Applicant : NTT COMWARE CORP

(22)Date of filing : 12.10.2001

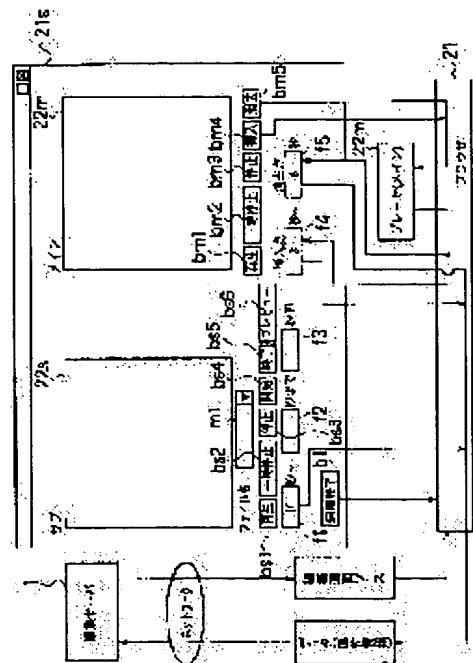
(72)Inventor : NAKAMURA MAKOTO
OHORI JUNYA
ITABASHI KOJI

(54) METHOD FOR EDITING SYNCHRONIZING MULTI-MEDIA PRESENTATION AND ITS PROGRAM AND ITS SERVER AND RECORDING MEDIUM WITH ITS PROGRAM RECORDED

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a method for editing synchronizing multi-media presentation capable of preventing any complicate file transmission/reception by another program, and improving operability.

SOLUTION: When a reproduction button bm1 is depressed, presentation where the game of a serieA is stored is designated by URL 'http://www.xyz.com/video/serieA.rm' and streaming reproduced from a streaming server 3. When an insertion button bm4 is depressed in a desired timing, for example, a moment when Mr. NAKATA succeeded in shooting three seconds after the leading point of the presentation 'serieA.rm', a browser 21 transmits an event defined by an inserting point acquiring method to a player 22m, and time length 'three seconds' since the leading point of the presentation 'serieA.rm' until the reproduction point at the time of transmitting the event is acquired from the player 22m, and the value 'three seconds' is inputted to an inserting point input form f4 as an inserting point. Then, when an edition end button b1 is inserted, the browser 21 transmits data inputted to each input form to an editing server 1 as attribute information.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

12.10.2001

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number] 3535489

[Date of registration] 19.03.2004

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

THIS PAGE BLANK (USPTO)

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号
特開2003-125339
(P2003-125339A)

(43) 公開日 平成15年4月25日(2003.4.25)

(51) Int.Cl.⁷

識別記号

F I
H 0 4 N 5/91

テ-マコ-ト[°] (参考)

審査請求 有 請求項の数 7 O.L (全 15 頁)

(21)出願番号 特願2001-315312(P2001-315312)

(71)出願人 397065480
エヌ・ティ・ティ・コムウェア株式会社
東京都港区港南一丁目9番1号

(72)発明者 中村 誠
東京都港区港南一丁目9番1号 エヌ・ティ・ティ・コムウェア株式会社内

(72)発明者 大堀 順也
東京都港区港南一丁目9番1号 エヌ・ティ・ティ・コムウェア株式会社内

(74)代理人 100083806
弁理士 三好 秀和 (外3名)

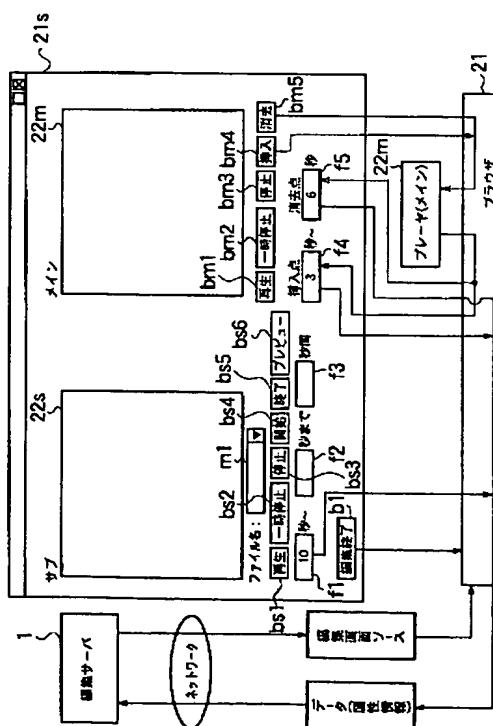
最終頁に統く

(54) 【発明の名称】 同期マルチメディアプレゼンテーションの編集方法、編集プログラム、編集サーバ及び編集プログラムが記録された記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 別プログラムによる煩雑なファイルの送受信を無くし、しかも操作性をも向上させた同期マルチメディアプレゼンテーションの編集方法を提供する。

【解決手段】 再生ボタン b m 1 が押されると、クリップ編集画面ソースにおいて URL 「<http://www.xyz.com/video/serieA.rm>」 で指定されて、セリエ A の試合が収められているプレゼンテーションが、ストリーミングサーバ 3 からストリーミング再生される。所望のタイミング、例えば、プレゼンテーション 「serieA.rm」 の先頭点から 3 秒後の中田選手がシュートを決めた瞬間に、挿入ボタン b m 4 が押されると、ブラウザ 2 1 は、プレイヤ 2 2 m に対し挿入点取得メソッドで定義されたイベントを送出し、プレイヤ 2 2 m からは、プレゼンテーション 「serieA.rm」 の先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長 「3 秒」 が得られるので、この値 「3 秒」 を挿入点として挿入点入力フォーム f 4 に入力する。そして、編集終了ボタン b 1 が押されるとブラウザ 2 1 は、各入力フォームに入力等されたデータを属性情報として編集サーバ 1 へと送信する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 編集対象である同期マルチメディアプレゼンテーションの或る領域で再生されるクリップの属性として当該同期マルチメディアプレゼンテーションへの当該クリップの挿入点及び消去点を設定する際に実行される同期マルチメディアプレゼンテーションの編集方法であって、

編集対象の同期マルチメディアプレゼンテーションを編集する編集サーバから挿入点及び消去点を設定するための編集プログラムを送信されたクライアントで、挿入点または消去点の設定指示があったときに、ブラウザが、当該編集プログラムに基づいて、前記同期マルチメディアプレゼンテーションの中の編集済みのプレゼンテーションをストリーミング再生しているプレーヤにイベントを送出し、当該プレゼンテーションの先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長を得る段階と、ブラウザが、前記得た時間長を前記編集サーバに送信する段階とを有することを特徴とする同期マルチメディアプレゼンテーションの編集方法。

【請求項2】 編集対象である同期マルチメディアプレゼンテーションの或る領域で再生されるクリップの属性として当該同期マルチメディアプレゼンテーションへの当該クリップの挿入点及び消去点を設定する際に実行される同期マルチメディアプレゼンテーションの編集方法であって、

編集対象の同期マルチメディアプレゼンテーションを編集する編集サーバが、編集対象の同期マルチメディアプレゼンテーションに編集済みのプレゼンテーションがあるか否かを判定する段階と、

前記編集サーバが、編集済みのプレゼンテーションがあると判定した場合に、挿入点及び消去点を設定するための編集プログラムをクライアントに送信する段階と、前記クライアントで、挿入点または消去点の設定指示があったときに、ブラウザが、前記編集プログラムを基に、編集済みのプレゼンテーションをストリーミング再生しているプレーヤにイベントを送出し、当該プレゼンテーションの先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長を得る段階と、

ブラウザが、前記得た時間長を前記編集サーバに送信する段階とを有することを特徴とする同期マルチメディアプレゼンテーションの編集方法。

【請求項3】 前記クライアントで、クリップの属性である開始点の設定指示があったときに、ブラウザが、予め選択された素材を再生しているプレーヤにイベントを送出し、当該素材の先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長を得る段階と、

ブラウザが、前記得た時間長を前記編集サーバに送信する段階とを有することを特徴とする請求項2記載の同期マルチメディアプレゼンテーションのための編集方法。

【請求項4】 編集対象である同期マルチメディアプレ

ゼンテーションの或る領域で再生されるクリップの属性として、当該クリップを含む素材におけるクリップの開始点、並びに当該同期マルチメディアプレゼンテーションへの当該クリップの挿入点及び消去点を設定する際に実行される同期マルチメディアプレゼンテーションの編集方法であって、

素材の選択のときに操作されるメニューオブジェクトと、クリップの開始点、挿入点及び消去点の設定指示のときにそれぞれ操作される開始点取得オブジェクト、挿入点取得オブジェクト及び消去点取得オブジェクトと、開始点、挿入点及び消去点となる時間長がそれぞれ入力されて表示される開始点入力フォーム、挿入点入力フォーム及び消去点入力フォームと、編集終了時に操作される編集終了オブジェクトとを構成する段階と、

前記開始点取得オブジェクトが操作されたときに、前記メニューオブジェクトにより選択された素材を再生しているプレーヤにイベントを送出し、当該素材の先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長を得て、前記開始点入力フォームに入力する段階と、

前記挿入点取得オブジェクトまたは消去点取得オブジェクトが操作されたときに、編集済みのプレゼンテーションをストリーミング再生しているプレーヤにイベントを送出し、当該プレゼンテーションの先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長を得て、操作されたオブジェクトの種類に応じて前記挿入点入力フォームまたは消去点入力フォームに入力する段階と、

前記編集終了オブジェクトが操作されたときに、前記各入力フォームに入力されている時間長を開始点、挿入点及び消去点として、前記編集対象の同期マルチメディアプレゼンテーションを編集する編集サーバに送信する段階と、

前記編集サーバが前記送信された開始点、挿入点及び消去点を基に同期マルチメディア言語ファイルを生成する段階を有することを特徴とする同期マルチメディアプレゼンテーションの編集方法。

【請求項5】 編集対象である同期マルチメディアプレゼンテーションの或る領域で再生されるクリップの属性として、当該クリップを含む素材におけるクリップの開始点、並びに当該同期マルチメディアプレゼンテーションへの当該クリップの挿入点及び消去点を設定する際に実行される同期マルチメディアプレゼンテーションの編集プログラムであって、

素材の選択のときに操作されるメニューオブジェクトと、クリップの開始点、挿入点及び消去点の設定指示のときにそれぞれ操作される開始点取得オブジェクト、挿入点取得オブジェクト及び消去点取得オブジェクトと、開始点、挿入点及び消去点となる時間長がそれぞれ入力されて表示される開始点入力フォーム、挿入点入力フォーム及び消去点入力フォームと、編集終了時に操作される編集終了オブジェクトとを構成する段階と、

前記開始点取得オブジェクトが操作されたときに、前記メニュー オブジェクトにより選択された素材を再生しているプレーヤにイベントを送出し、当該素材の先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長を得て、前記開始点入力フォームに入力する段階と、前記挿入点取得オブジェクトまたは消去点取得オブジェクトが操作されたときに、編集済みのプレゼンテーションをストリーミング再生しているプレーヤにイベントを送出し、当該プレゼンテーションの先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長を得て、操作されたオブジェクトの種類に応じて前記挿入点入力フォームまたは消去点入力フォームに入力する段階と、前記編集終了オブジェクトが操作されたときに、前記各入力フォームに入力されている時間長を開始点、挿入点及び消去点として、前記編集対象の同期マルチメディアプレゼンテーションを編集する編集サーバに送信する段階と、

を有することを特徴とする同期マルチメディアプレゼンテーションの編集プログラム。

【請求項6】 編集対象である同期マルチメディアプレゼンテーションの或る領域で再生されるクリップの属性として、当該クリップを含む素材におけるクリップの開始点、並びに当該同期マルチメディアプレゼンテーションへの当該クリップの挿入点及び消去点を設定する際に実行される同期マルチメディアプレゼンテーションの編集プログラムを生成及び送信する編集サーバであって、素材の選択のときに操作されるメニュー オブジェクトと、クリップの開始点、挿入点及び消去点の設定指示のときにそれぞれ操作される開始点取得オブジェクト、挿入点取得オブジェクト及び消去点取得オブジェクトと、開始点、挿入点及び消去点となる時間長がそれぞれ入力されて表示される開始点入力フォーム、挿入点入力フォーム及び消去点入力フォームと、編集終了時に操作される編集終了オブジェクトとを構成する段階と、

前記開始点取得オブジェクトが操作されたときに、前記メニュー オブジェクトにより選択された素材を再生しているプレーヤにイベントを送出し、当該素材の先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長を得て、前記開始点入力フォームに入力する段階と、

前記挿入点取得オブジェクトまたは消去点取得オブジェクトが操作されたときに、編集済みのプレゼンテーションをストリーミング再生しているプレーヤにイベントを送出し、当該プレゼンテーションの先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長を得て、操作されたオブジェクトの種類に応じて前記挿入点入力フォームまたは消去点入力フォームに入力する段階と、

前記編集終了オブジェクトが操作されたときに、前記各入力フォームに入力されている時間長を開始点、挿入点及び消去点として、当該編集サーバに送信する段階と、を有することを特徴とする同期マルチメディアプレゼン

テーションの編集プログラムを生成及び送信する編集サーバ。

【請求項7】 編集対象である同期マルチメディアプレゼンテーションの或る領域で再生されるクリップの属性として、当該クリップを含む素材におけるクリップの開始点、並びに当該同期マルチメディアプレゼンテーションへの当該クリップの挿入点及び消去点を設定する際に実行される同期マルチメディアプレゼンテーションの編集プログラムが記録された記録媒体であって、

素材の選択のときに操作されるメニュー オブジェクトと、クリップの開始点、挿入点及び消去点の設定指示のときにそれぞれ操作される開始点取得オブジェクト、挿入点取得オブジェクト及び消去点取得オブジェクトと、開始点、挿入点及び消去点となる時間長がそれぞれ入力されて表示される開始点入力フォーム、挿入点入力フォーム及び消去点入力フォームと、編集終了時に操作される編集終了オブジェクトとを構成する段階と、

前記開始点取得オブジェクトが操作されたときに、前記メニュー オブジェクトにより選択された素材を再生しているプレーヤにイベントを送出し、当該素材の先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長を得て、前記開始点入力フォームに入力する段階と、

前記挿入点取得オブジェクトまたは消去点取得オブジェクトが操作されたときに、編集済みのプレゼンテーションをストリーミング再生しているプレーヤにイベントを送出し、当該プレゼンテーションの先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長を得て、操作されたオブジェクトの種類に応じて前記挿入点入力フォームまたは消去点入力フォームに入力する段階と、

前記編集終了オブジェクトが操作されたときに、前記各入力フォームに入力されている時間長を開始点、挿入点及び消去点として、前記編集対象の同期マルチメディアプレゼンテーションを編集する編集サーバに送信する段階と、

を有することを特徴とする同期マルチメディアプレゼンテーションの編集プログラムが記録された記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、同期マルチメディアプレゼンテーションの編集方法、編集プログラム、編集サーバ及び編集プログラムが記録された記録媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】 近年における通信回線の大容量化はユーザーにとっての様々な恩恵を生み出している。個人によるストリーミング（動画データを受信しながら再生する方式）での動画配信が実現可能になってきたのもその1つである。ストリーミングは、ファイル全体のダウンロード完了を待たずに再生ができるので動画配信に適する正されている。

【0003】さらには、動画、静止画、音声、テキストを複数の領域それぞれで同期再生させてストリーミングする技術が求められ、これに対し、同期マルチメディア記述言語が策定されたことにより、同期マルチメディアプレゼンテーションが可能となつた。

【0004】図16は、同期マルチメディアプレゼンテーションを例示する図である。この同期マルチメディアプレゼンテーションは、2つの領域でそれぞれのプレゼンテーションを再生する最も単純なものである。例えば、ウィンドウ100に構成された左のメイン領域51には、サッカーの試合をストリーミング再生し、右のサブ領域52には、メイン領域51でプレーする選手のプロフィールをストリーミング再生するというように利用される。

【0005】同期マルチメディアプレゼンテーションを修正等するためには、専用の編集プログラムが提供されている。この種のプログラムは、端末内のファイルを同期マルチメディア言語ファイルにより統合してプレーヤで再生させることができる。そして、同期マルチメディアプレゼンテーションを構成するファイル群はストリーミングサーバへとアップロードされて一般に公開される。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上記従来の同期マルチメディアプレゼンテーションの編集プログラムは、ファイルが端末内にあることを前提としているので、利用しようとするファイルがネットワークにあればファイル転送プログラム等の別プログラムにより事前にダウンロードする必要がある。また、同期マルチメディアプレゼンテーションを構成するファイル群は、編集後に、ファイル転送プログラムによりストリーミングサーバへとアップロードする必要がある。

【0007】また、かかる編集プログラムによる操作性は必ずしも良くはなく、操作性の向上が望まれている。特に、同期マルチメディアプレゼンテーションへのクリップの挿入点及び消去点の設定が難しく、所望の設定がなかなかできない。

【0008】なお、同期マルチメディア記述言語によるメディア統合をせず、1つの動画に変換した上でストリーミングさせることも可能であるが、変換処理の負荷が大きく、個々のメディアの修正も困難であり、やはり、今後は、同期マルチメディアプレゼンテーションについての技術向上が望まれている。

【0009】そこで本発明は、上記の従来の課題に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、別プログラムによる煩雑なファイルの送受信を無くし、しかも操作性をも向上させた同期マルチメディアプレゼンテーションの編集方法、編集プログラム、編集サーバ及び編集プログラムが記録された記録媒体を提供することにある。

【0010】

【課題を解決するための手段】上記従来の課題を解決するため、請求項1の本発明は、編集対象である同期マルチメディアプレゼンテーションの或る領域で再生されるクリップの属性として当該同期マルチメディアプレゼンテーションへの当該クリップの挿入点及び消去点を設定する際に実行される同期マルチメディアプレゼンテーションの編集方法であって、編集対象の同期マルチメディアプレゼンテーションを編集する編集サーバから挿入点及び消去点を設定するための編集プログラムを送信されたクライアントで、挿入点または消去点の設定指示があったときに、ブラウザが、当該編集プログラムに基づいて、前記同期マルチメディアプレゼンテーション中の編集済みのプレゼンテーションをストリーミング再生しているプレーヤにイベントを出し、当該プレゼンテーションの先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長を得る段階と、ブラウザが、前記得た時間長を前記編集サーバに送信する段階とを有することを特徴とする同期マルチメディアプレゼンテーションの編集方法をもって解決手段とする。

【0011】請求項2の本発明は、編集対象である同期マルチメディアプレゼンテーションの或る領域で再生されるクリップの属性として当該同期マルチメディアプレゼンテーションへの当該クリップの挿入点及び消去点を設定する際に実行される同期マルチメディアプレゼンテーションの編集方法であって、編集対象の同期マルチメディアプレゼンテーションを編集する編集サーバが、編集対象の同期マルチメディアプレゼンテーションに編集済みのプレゼンテーションがあるか否かを判定する段階と、前記編集サーバが、編集済みのプレゼンテーションがあると判定した場合に、挿入点及び消去点を設定するための編集プログラムをクライアントに送信する段階と、前記クライアントで、挿入点または消去点の設定指示があったときに、ブラウザが、前記編集プログラムを基に、編集済みのプレゼンテーションをストリーミング再生しているプレーヤにイベントを出し、当該プレゼンテーションの先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長を得る段階と、ブラウザが、前記得た時間長を前記編集サーバに送信する段階とを有することを特徴とする同期マルチメディアプレゼンテーションの編集方法をもって解決手段とする。

【0012】請求項3の本発明は、前記クライアントで、クリップの属性である開始点の設定指示があったときに、ブラウザが、予め選択された素材を再生しているプレーヤにイベントを出し、当該素材の先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長を得る段階と、ブラウザが、前記得た時間長を前記編集サーバに送信する段階とを有することを特徴とする請求項2記載の同期マルチメディアプレゼンテーションのための編集方法をもって解決手段とする。

【0013】請求項4の本発明は、編集対象である同期マルチメディアプレゼンテーションの或る領域で再生されるクリップの属性として、当該クリップを含む素材におけるクリップの開始点、並びに当該同期マルチメディアプレゼンテーションへの当該クリップの挿入点及び消去点を設定する際に実行される同期マルチメディアプレゼンテーションの編集方法であって、素材の選択のときに操作されるメニューオブジェクトと、クリップの開始点、挿入点及び消去点の設定指示のときにそれぞれ操作される開始点取得オブジェクト、挿入点取得オブジェクト及び消去点取得オブジェクトと、開始点、挿入点及び消去点となる時間長がそれぞれ入力されて表示される開始点入力フォーム、挿入点入力フォーム及び消去点入力フォームと、編集終了時に操作される編集終了オブジェクトとを構成する段階と、前記開始点取得オブジェクトが操作されたときに、前記メニューオブジェクトにより選択された素材を再生しているプレーヤにイベントを送出し、当該素材の先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長を得て、前記開始点入力フォームに入力する段階と、前記挿入点取得オブジェクトまたは消去点取得オブジェクトが操作されたときに、編集済みのプレゼンテーションをストリーミング再生しているプレーヤにイベントを送出し、当該プレゼンテーションの先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長を得て、操作されたオブジェクトの種類に応じて前記挿入点入力フォームまたは消去点入力フォームに入力する段階と、前記編集終了オブジェクトが操作されたときに、前記各入力フォームに入力されている時間長を開始点、挿入点及び消去点として、前記編集対象の同期マルチメディアプレゼンテーションを編集する編集サーバに送信する段階と、前記編集サーバが前記送信された開始点、挿入点及び消去点を基に同期マルチメディア言語ファイルを生成する段階を有することを特徴とする同期マルチメディアプレゼンテーションの編集方法をもって解決手段とする。

【0014】請求項5の本発明は、編集対象である同期マルチメディアプレゼンテーションの或る領域で再生されるクリップの属性として、当該クリップを含む素材におけるクリップの開始点、並びに当該同期マルチメディアプレゼンテーションへの当該クリップの挿入点及び消去点を設定する際に実行される同期マルチメディアプレゼンテーションの編集プログラムであって、素材の選択のときに操作されるメニューオブジェクトと、クリップの開始点、挿入点及び消去点の設定指示のときにそれぞれ操作される開始点取得オブジェクト、挿入点取得オブジェクト及び消去点取得オブジェクトと、開始点、挿入点及び消去点となる時間長がそれぞれ入力されて表示される開始点入力フォーム、挿入点入力フォーム及び消去点入力フォームと、編集終了時に操作される編集終了オブジェクトとを構成する段階と、前記開始点取得オブジ

エクトが操作されたときに、前記メニュー オブジェクトにより選択された素材を再生しているプレーヤにイベントを送出し、当該素材の先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長を得て、前記開始点入力フォームに入力する段階と、前記插入点取得オブジェクトまたは消去点取得オブジェクトが操作されたときに、編集済みのプレゼンテーションをストリーミング再生しているプレーヤにイベントを送出し、当該プレゼンテーションの先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長を得て、操作されたオブジェクトの種類に応じて前記插入点入力フォームまたは消去点入力フォームに入力する段階と、前記編集終了オブジェクトが操作されたときに、前記各入力フォームに入力されている時間長を開始点、挿入点及び消去点として、前記編集対象の同期マルチメディアプレゼンテーションを編集する編集サーバに送信する段階と、を有することを特徴とする同期マルチメディアプレゼンテーションの編集プログラムをもつて解決手段とする。

【0015】請求項6の本発明は、編集対象である同期マルチメディアプレゼンテーションの或る領域で再生されるクリップの属性として、当該クリップを含む素材におけるクリップの開始点、並びに当該同期マルチメディアプレゼンテーションへの当該クリップの挿入点及び消去点を設定する際に実行される同期マルチメディアプレゼンテーションの編集プログラムを生成及び送信する編集サーバであって、素材の選択のときに操作されるメニューオブジェクトと、クリップの開始点、挿入点及び消去点の設定指示のときにそれぞれ操作される開始点取得オブジェクト、挿入点取得オブジェクト及び消去点取得オブジェクトと、開始点、挿入点及び消去点となる時間長がそれぞれ入力されて表示される開始点入力フォーム、挿入点入力フォーム及び消去点入力フォームと、編集終了時に操作される編集終了オブジェクトとを構成する段階と、前記開始点取得オブジェクトが操作されたときに、前記メニューオブジェクトにより選択された素材を再生しているプレーヤにイベントを送出し、当該素材の先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長を得て、前記開始点入力フォームに入力する段階と、前記挿入点取得オブジェクトまたは消去点取得オブジェクトが操作されたときに、編集済みのプレゼンテーションをストリーミング再生しているプレーヤにイベントを送出し、当該プレゼンテーションの先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長を得て、操作されたオブジェクトの種類に応じて前記挿入点入力フォームまたは消去点入力フォームに入力する段階と、前記編集終了オブジェクトが操作されたときに、前記各入力フォームに入力されている時間長を開始点、挿入点及び消去点として、当該編集サーバに送信する段階と、を有することを特徴とする同期マルチメディアプレゼンテーションの編集プログラムを生成及び送信する編集サーバ

をもって解決手段とする。

【0016】請求項7の本発明は、編集対象である同期マルチメディアプレゼンテーションの或る領域で再生されるクリップの属性として、当該クリップを含む素材におけるクリップの開始点、並びに当該同期マルチメディアプレゼンテーションへの当該クリップの挿入点及び消去点を設定する際に実行される同期マルチメディアプレゼンテーションの編集プログラムが記録された記録媒体であって、素材の選択のときに操作されるメニューオブジェクトと、クリップの開始点、挿入点及び消去点の設定指示のときにそれぞれ操作される開始点取得オブジェクト、挿入点取得オブジェクト及び消去点取得オブジェクトと、開始点、挿入点及び消去点となる時間長がそれぞれ入力されて表示される開始点入力フォーム、挿入点入力フォーム及び消去点入力フォームと、編集終了時に操作される編集終了オブジェクトとを構成する段階と、前記開始点取得オブジェクトが操作されたときに、前記メニューオブジェクトにより選択された素材を再生しているプレーヤにイベントを送出し、当該素材の先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長を得て、前記開始点入力フォームに入力する段階と、前記挿入点取得オブジェクトまたは消去点取得オブジェクトが操作されたときに、編集済みのプレゼンテーションをストリーミング再生しているプレーヤにイベントを送出し、当該プレゼンテーションの先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長を得て、操作されたオブジェクトの種類に応じて前記挿入点入力フォームまたは消去点入力フォームに入力する段階と、前記編集終了オブジェクトが操作されたときに、前記各入力フォームに入力されている時間長を開始点、挿入点及び消去点として、前記編集対象の同期マルチメディアプレゼンテーションを編集する編集サーバに送信する段階と、を有することを特徴とする同期マルチメディアプレゼンテーションの編集プログラムが記録された記録媒体をもって解決手段とする。

【0017】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態を図面を参照して説明する。先ず、本実施の形態で使用される用語を説明する。「同期マルチメディアプレゼンテーション」とは、プレーヤ（後述する）がクライアントの表示装置に表示するウィンドウ（以下、単にウィンドウという）内に複数設けられた領域（以下、単に領域という）のそれぞれでストリーミング再生されるプレゼンテーション（後述する）をまとめている。

【0018】「プレゼンテーション」とは、同一の「領域」で連続的にストリーミング再生される複数または1つのクリップ（後述する）またはテキストコンテンツ（後述する）をいう。

【0019】「クリップ」とは、MPEG等の動画、MP3等の音声、JPEG等の静止画、ASCII文字等

のテキスト、アニメーションのいずれかを含んでいて、ストリーミングサーバからストリーミング再生されるメディア（「素材」といい、1または複数のファイルから構成される）における任意2点間の部分をいう。主に素材の一部、稀には素材全部がクリップとなる。

【0020】「テキストクリップ」とは、ストリーミング再生されるだけでなく、定義された表示時間の間に領域に単に表示される文字情報をいう。

【0021】「プレーヤ」とは、コンピュータで動作するストリーミング再生用のソフトウェアをいい、同期マルチメディアプレゼンテーション、プレゼンテーション、素材、クリップ、テキストクリップをそれぞれ再生等することができ、単体でも動作するが、ブラウザによっても起動される。

【0022】図1は、本発明の実施の形態に係るネットワークを示す図である。編集サーバ1は、同期マルチメディアプレゼンテーションの編集を、一般ユーザが利用するコンピュータ（クライアントという）2, 2, …において、対話式で行わせるサービスを提供するコンピュータであり、インターネット等のネットワークを介して、クライアント2, 2, …に接続されている。

【0023】クライアント2では、HTML (Hyper Text Markup Language) で記述されたソースコードを解釈して編集のための画面制御を行うブラウザ21と、ストリーミング再生用のプレーヤ22が起動される。また、編集サーバ1が設置された施設内外のストリーミングサーバ3, 3, …がネットワークに接続されて、クライアント2がURL (Uniform Resource Locator) で指定した素材をストリーミング方式で供給できるようになっている。なお、プレーヤ22は、複数個起動させることができる。

【0024】図2は、編集サーバ1の構成を示す図である。編集サーバ1は、個々の同期マルチメディアプレゼンテーションについての、主にレイアウトに関する属性情報等（レイアウト情報という）が格納されるレイアウトデータベースDB1と、個々のクリップを定義するための属性情報が格納されるクリップ情報データベースDB2と、素材のURLが格納される素材情報データベースDB3を備える。

【0025】図3は、レイアウトデータベースDB1を示す図である。レイアウトデータベースDB1では、1つの同期マルチメディアプレゼンテーションについて領域ごとに設けられた領域レコードにレイアウト情報が格納される。つまり、これらの領域レコードに同一のレイアウトID並びにウィンドウの幅と高さが設定される。また、各領域レコードには、各領域を識別する領域ID、領域の編集順序、上端座標（ウィンドウの上端を基準としたときの領域の上端の座標）、左端座標（ウィンドウの左端を基準としたときの領域の左端の座標）、そして領域の幅及び高さが、また重なりの順序（図示せ

ず)が、それぞれ設定される。

【0026】図4は、クリップ情報データベースDB2を示す図である。クリップ情報データベースDB2は、素材を必要とするクリップ及びテキストクリップの属性情報が格納可能になっている。個々のクリップを識別するクリップIDに対応づけられたクリップレコードには、領域ID、挿入点及び消去点が設定される。特に、素材を必要とするクリップについては、クリップレコードに、素材ID、開始点及び終了点が、一方、テキストクリップについては、クリップレコードに、背景色、文字色、文字サイズ、縦方向及び横方向の位置合わせ情報、表示時間及び内容が格納される。

【0027】図5は、素材情報データベースDB3を示す図である。素材情報データベースDB3の素材レコードには、素材を識別する素材IDに対応づけて素材のURLが設定される。

【0028】図2に戻り、説明を続ける。編集サーバ1は、クライアント2に各種画面を構成させるためのHTMLソースコードを生成する編集プログラム生成部11と、編集プログラムによりクライアント2から得られた属性情報を各データベースDB1、DB2、DB3に格納する属性情報格納部12と、これら各データベースに格納された属性情報を基に同期マルチメディア言語ファイルを生成する同期マルチメディア言語ファイル生成部13と、同期マルチメディア言語ファイル生成部13により生成された同期マルチメディア言語ファイルが格納される同期マルチメディア言語ファイル格納部14と、クライアント2との間のデータの受け渡しを行う入出力部15を備える。入出力部15は、httpデーモンともいう。

【0029】図6は、本実施の形態での処理の流れを示すシーケンス図である。なお、編集サーバ1は、その利用前にユーザ登録が必要であり、動作中にも必要に応じてユーザ認証が行われるが、その説明は割愛する。

【0030】編集サーバ1は、ある登録済みユーザが利用するクライアント2(以下、単にクライアント2という)から、同期マルチメディアプレゼンテーションのレイアウトの登録要求があると、編集プログラム生成部11が、レイアウト情報を得るためのレイアウト作成画面のHTMLソースコード(レイアウト画面ソースと略す、また同様のソースコードを、その末尾を「画面ソース」として略す)を生成し、入出力部15が、このレイアウト作成画面ソースをクライアント2に送信する(ステップS1)。

【0031】図7は、レイアウト作成画面ソースにより構成されたレイアウト作成画面を示す図である。このクライアント2に表示されたレイアウト作成画面において、各種属性情報、つまり、ウィンドウの幅及び高さ、ウィンドウに含める領域の数、各領域の編集順序、上端、座標、左端座標、領域の幅及び高さ、また領域の重なり

の順序(図示せず)等が決定され、送信操作が行われる(ステップS3)と、これらレイアウト情報が編集サーバ1に送られる(ステップS5)。そして、属性情報格納部12により、レイアウトデータベースDB1に格納される(ステップS7)。

【0032】さて、編集サーバ1は、クライアント2から、同期マルチメディアプレゼンテーションの作成要求があると、編集プログラム生成部11が、登録済みの複数のレイアウト情報の中から所望のものを選択させるためのレイアウト選択画面ソースを生成し、これを入出力部15がクライアント2へと送る(ステップS11)。

【0033】図8は、レイアウト選択画面ソースにより構成されたレイアウト選択画面を示す図である。表示されたレイアウト選択画面には、ウィンドウを模した枠がレイアウト情報の数に応じて表示され、さらに、各枠の中にはレイアウト情報により複数の領域が表示され、いずれかの選択が可能となっている。

【0034】つまり、プレゼンテーションが再生されない状態の同期マルチメディアプレゼンテーションがブラウザ21により表示される。その中には、ユーザが登録したレイアウト情報によるものや、不特定多数のユーザのために登録されたレイアウト情報によるものがある。

【0035】いずれかの枠、つまりレイアウトが選択される(ステップS13)と、その選択されたレイアウトのレイアウトIDが編集サーバ1に送信され(ステップS15)、このレイアウトIDに関連づけて、同期マルチメディアプレゼンテーションのプレゼンテーションが定義(生成)されていくことになる。

【0036】次に、1つの領域で再生されるプレゼンテーションの生成について説明する。なお、プレゼンテーションの生成にあっては、先ず、編集の順序が1番目の領域(メイン領域という)のプレゼンテーションが生成される。そして、2番目以降の領域(サブ領域という)においても、クリップが順次に定義されてプレゼンテーションが定義されていく。したがって、説明の重複を避けるため、メイン領域のプレゼンテーションが既に定義済みであるときのサブ領域のクリップの定義方法について説明する。

【0037】編集サーバ1では、クライアント2からクリップの編集要求があると、編集プログラム生成部11が、クリップの種類を選択させるためのクリップ種類選択画面ソースを生成し、入出力部15がこれをクライアント2へと送る(ステップS21)。クリップの種類が、動画、静止画、テキスト、音声の中から選択される(ステップS23)と、選択されたクリップの種類は、編集サーバ1に通知される(ステップS25)。

【0038】編集サーバ1は、メイン領域のプレゼンテーションが有るか否かを判定する(ステップS27)。なお、編集サーバ1は、プレゼンテーションが編集される度に、同期マルチメディア言語ファイル生成部13が

同期マルチメディア言語ファイルを生成し同期マルチメディア言語ファイル格納部14に格納しておくので、メイン領域のプレゼンテーションの有無を判定できるようになっている。

【0039】ステップS27でYESと判定されたときは、編集プログラム生成部11が、メイン領域付きのクリップ編集画面ソース（本発明の編集プログラムに相当する）を生成する（ステップS29）。一方、NOと判定されたとき、すなわち、編集するのがメイン領域のプレゼンテーションであるときは、編集画面からメイン領域やその再生ボタン等を除いた編集画面を生成するためのクリップ編集画面ソースを生成する（ステップS31）。そして、入出力部15が、生成されたクリップ編集画面ソースをクライアント2へ送る（ステップS33）。

【0040】図9乃至図13は、クリップ編集画面ソースの一例を示す図である。図14は、このクリップ編集画面ソースにより構成されたクリップ編集画面と編集過程で行われる動作を示す図である。詳しくは、図14のメイン領域で再生されるプレゼンテーションが編集済みであることを前提としてサブ領域で再生されるクリップを編集するときの様子を示している。なお、サブ領域で再生されるクリップは、素材を必要とする動画等のクリップである。

【0041】クリップ編集画面ソースは、ブラウザ21により解釈され、スクリプト言語によるメソッド定義文により各種メソッドが定義される。

【0042】具体的には、再生ボタン（以下ボタンオブジェクトについては後述する）が押されたらプレゼンテーション等を再生する「再生メソッド」、一時停止ボタンや停止ボタンが押されたらプレゼンテーション等を停止する「停止メソッド」、開始ボタンが押されたら、素材の先頭点から開始ボタンが押された時に再生していた点（開始点）までの時間長を得る「開始点取得メソッド」、終了ボタンが押されたら、素材の先頭点から終了ボタンが押された時に再生していた点（終了点）までの時間長を得る「終了点取得メソッド」、後述するプレビューボタンが押されたら開始点から終了点までの再生を行う「プレビューメソッド」、後述するプルダウンメニューで指定された素材をプレイヤに設定する「素材設定メソッド」、挿入ボタンが押されたら、プレゼンテーションの先頭点から挿入ボタンが押された時に再生していた点（挿入点）までの時間長を得る「挿入点取得メソッド」、消去ボタンが押されたら、プレゼンテーションの先頭点から消去ボタンが押された時に再生していた点（挿入点）までの時間長を得る「消去点取得メソッド」が定義される。

【0043】そして、上記メソッド定義文に続く、htm1（Hyper Text Markup Language）言語での記述により、ブラウザ21がプレイヤ22を起動し、図14に示

すように、ブラウザ21により構成されたウィンドウ21Sには、各種オブジェクトが表示される。また、htm1での記述には、メイン領域で再生されるプレゼンテーションのURL「http://www.xyz.com/video/serieA.rm」が含まれている。

【0044】具体的にウィンドウ21Sでは、メイン領域のプレゼンテーションを再生等するプレーヤ（プレーヤ22mという）が起動され表示される。また、サブ領域のクリップを再生等するプレーヤ（プレーヤ22sという）が起動され表示される。

【0045】また、各種ボタンが押されたときに値が入力されて表示される入力フォームが構成される。具体的には、開始点が入力される開始点入力フォームf1、終了点が入力される終了点入力フォームf2、開始点から終了点までの間の時間長が入力される再生時間入力フォームf3、挿入点が入力される挿入点入力フォームf4、消去点が入力される消去点入力フォームf5が表示される。

【0046】また、プレーヤ22m用の各種ボタン、つまり再生ボタンbm1、一時停止ボタンbm2及び停止ボタンbm3、挿入点を得て挿入点入力フォームf4に入力する挿入ボタンbm4、消去点を得て消去点入力フォームf5に入力する消去ボタンbm5が表示される。また、プレーヤ22s用の各種ボタン、つまり再生ボタンbs1、一時停止ボタンbs2、停止ボタンbs3、開始ボタンbs4、終了ボタンbs5、プレビューボタンbs6が表示される。また、登録済みである素材のURLを選択させるためのプルダウンメニューm1と、編集を終了するための編集終了ボタンb1が表示される。

【0047】具体的に、素材を必要とするクリップ編集時の動作を説明する。プルダウンメニューm1で、文字列「中田」を表示させると、URL「http://www.abc.com/profile/player3.rm」がプレーヤ22sにセットされる。そして、再生ボタンbs1が押されると、このURLで指定された素材「player3.rm」が再生される。なお、一時停止ボタンbs2で一時停止させたり、停止ボタンbs3で停止させることができる。例えば、素材「player3.rm」の先頭から10秒後の中田選手の顔が映されたときに開始ボタンbs4を押すと、ブラウザ21は、プレーヤ22sに開始点取得メソッドで定義されたイベントを送出し、プレーヤ22sからは、素材「player3.rm」の先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長「10秒」が得られるので、この値「10秒」を開始点として開始点入力フォームf1に入力する。

【0048】一方、再生ボタンbm1が押されると、クリップ編集画面ソースにおいてURL「http://www.xyz.com/video/serieA.rm」で指定されて、セリエAの試合が収められているプレゼンテーションが、ストリーミングサーバ3からストリーミング再生される。なお、一

時停止ボタンb m 2で一時停止させたり、停止ボタンb m 3で停止させることができる。

【0049】さて、所望のタイミング、例えば、プレゼンテーション「serieA.rmj」の先頭点から3秒後の中田選手がシュートを決めた瞬間に、挿入ボタンb m 4が押されると、ブラウザ21は、プレーヤ22mに対し挿入点取得メソッドで定義されたイベントを送出し、プレーヤ22mからは、プレゼンテーション「serieA.rmj」の先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長「3秒」が得られるので、この値「3秒」を挿入点として挿入点入力フォームf 4に入力する。また、先頭点から6秒後の、中田選手の姿が画面から消えたときに、消去ボタンb m 5が押されると、ブラウザ21は、消去点取得メソッドで定義されたイベントを送出し、プレーヤ22mからは、プレゼンテーション「serieA.rmj」の先頭点からイベント送出時に再生していた点までの時間長「6秒」が得られるので、この値「6秒」を消去点入力フォームf 5に入力する。

【0050】そして、編集終了ボタンb 1が押されるとブラウザ21は、各入力フォームに入力等されたデータを属性情報として編集サーバ1へと送信する。

【0051】編集サーバ1では、属性情報格納部12が、クライアント2から送信されたデータを基にクリップ情報データベースDB2を更新する。つまり、図4に示すクリップ情報データベースDB2において、予め対応づけを行なうべく記憶しておいたクリップIDを含むレコードに、送られたURL「<http://www.abc.com/profile/player3.rmj>」に対応する素材ID、開始点「10秒」、挿入点「3秒」及び消去点「6秒」を格納する。また、これらから、終了点「13秒」を求めてレコードに設定する。

【0052】次に、サブ領域5sで表示されるテキストクリップの編集について説明する。図15は、メイン領域付きのクリップ編集画面ソースにより構成されたクリップ編集画面とテキストクリップの編集過程で行われる動作を示す図である。テキストクリップの編集についても、編集プログラム生成部11が生成したテキストクリップ編集用の編集画面ソースが送られる。ここでは、図14との差異を主に説明する。

【0053】この編集画面ソースでは、スクリプト言語により、同様にして、「再生メソッド」、「停止メソッド」、「挿入点取得メソッド」、「消去点取得メソッド」が定義される。

【0054】また、プレーヤ22s、再生ボタンb s 1、一時停止ボタンb s 2、停止ボタンb s 3、開始ボタンb s 4、終了ボタンb s 5及びプレビューボタンb s 6は表示されず、その代わりに、テキストクリップの内容が入力されるテキスト入力フォームf 6、背景色を選択するためのプルダウンメニューm 2、文字色を選択するためのプルダウンメニューm 3、縦方向及び横方向

の位置合わせ情報を選択するためのチェックボタン群b t 1、フォントサイズを選択するためのプルダウンメニューm 4、表示時間が入力される表示時間入力フォームf 7が表示される。

【0055】具体的に、テキストクリップ編集時の動作を説明する。例えば、「中田選手は、日本代表チームの中心選手であり。」という内容が、テキスト入力フォームf 6に入力される。また、プルダウンメニューm 2及びm 3が操作されて、背景色と文字色が選択される。また、プルダウンメニューm 4が操作されて文字サイズが選択される。また、チェックボタン群b t 1が操作されて、縦方向及び横方向の位置合わせ情報が決定される。

【0056】そして、例えば、プレゼンテーション「serieA.rmj」をストリーミング再生しているときに挿入ボタンb m 4や消去ボタンb m 5が押されると、ブラウザ21が、プレーヤ22mにイベントを送出し、得られた挿入点及び消去点が、それぞれ挿入点入力フォームf 4及び消去点入力フォームf 5に入力される。

【0057】そして、編集終了ボタンb 1が押されるとブラウザ21は、各入力フォームに入力等されたデータを編集サーバ1へと送信する。

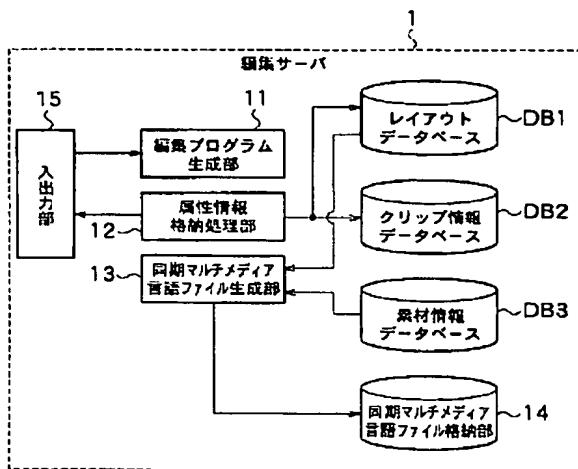
【0058】編集サーバ1では属性情報格納部12が、クライアント2から送信されたデータを基にクリップ情報データベースDB2を更新する。つまり、図4に示すクリップ情報データベースDB2のレコードに、挿入点及び消去点が格納される。また、背景色、文字色、フォントサイズ等の文字に関する情報が格納される。また、挿入点と消去点との時間差が表示時間として格納される。

【0059】さて、こうしたクリップの編集過程を経て、同期マルチメディアプレゼンテーションの編集が終了すると、同期マルチメディア言語ファイル生成部13が、各データベースDB1、DB2及びDB3に格納された属性情報を組み合わせて、同期マルチメディア言語ファイルを生成し、同期マルチメディア言語ファイル格納部14へ格納する。

【0060】なお、編集サーバ1は、任意のクライアント2から、同期マルチメディア言語ファイルの要求があると、入出力部15が、要求されたファイルを同期マルチメディア言語ファイル格納部14から読み出して応答する。これにより、クライアント2では、上記方法で編集された同期マルチメディアプレゼンテーションが再生される。

【0061】なお、上記説明した処理を実行するためのプログラムは、半導体メモリ、磁気ディスク、光ディスク、光磁気ディスク、磁気テープなどのコンピュータ読み取り可能な記録媒体に記録したり、インターネットなどの通信網を介して伝送させて、広く流通させることができる。

【図2】

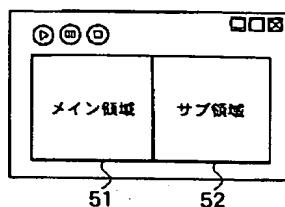


【図4】

【図5】

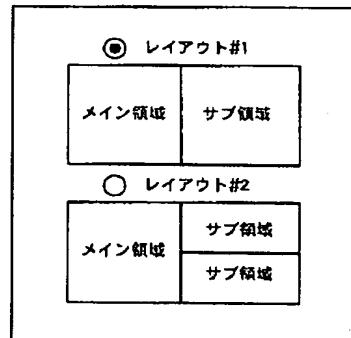
DB4 素材情報データベース	
素材ID	URL
30001	http://www.abc.com/profile/player1.rm
30002	http://www.xyz.com/video/serieA.rm
⋮	⋮

【図6】



【図8】

レイアウト選択画面



DB2 クリップ情報データベース

クリップID	領域ID	挿入点	消去点	素材ID	開始点	終了点
1001	20001	10秒	30秒	30001	34秒	54秒
1002	20001	30秒	50秒	30002	0秒	20秒
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

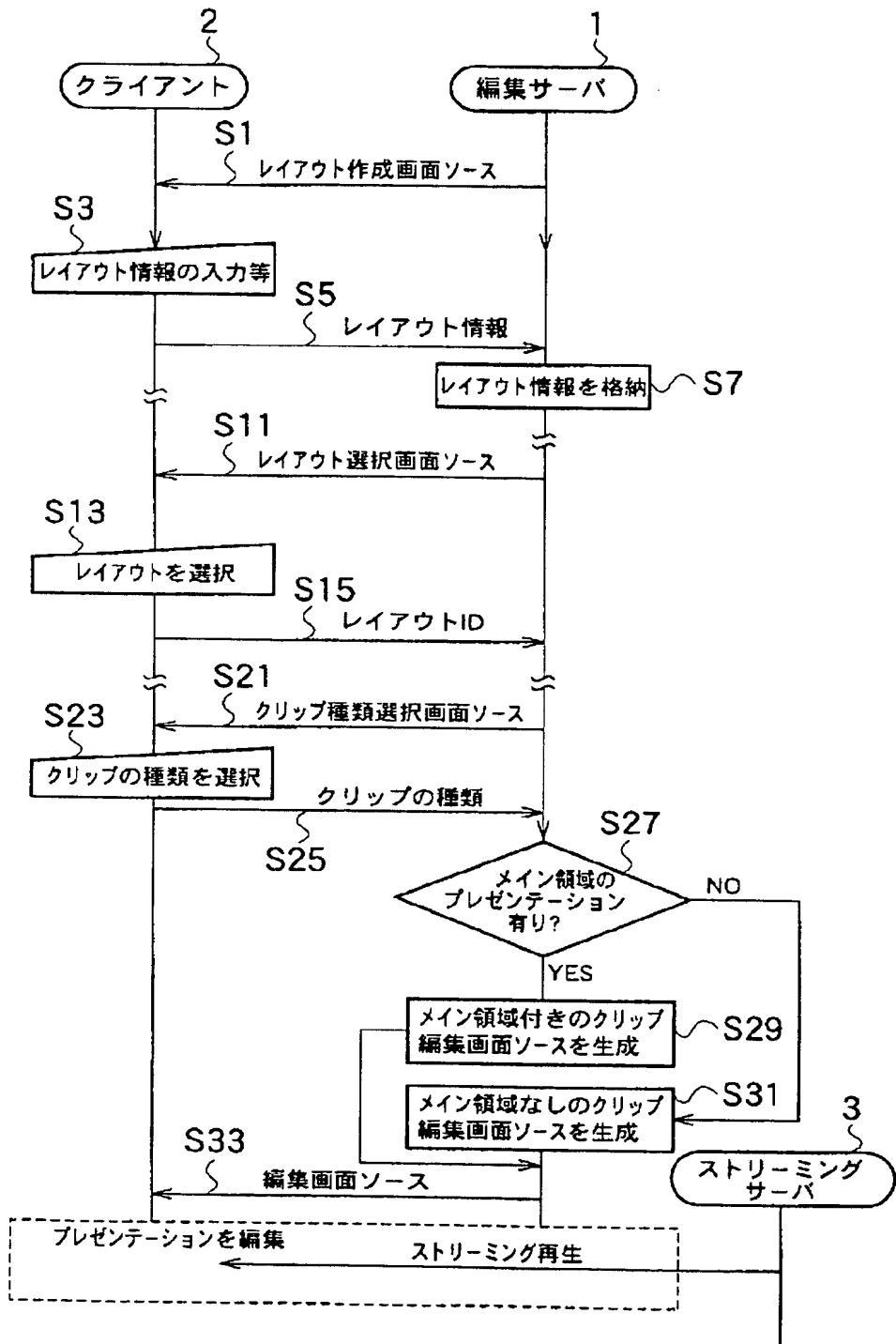
クリップID	領域ID	挿入点	消去点	背景色	文字色	文字サイズ	絶位置	横位置	表示時間	内容
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
1101	20021	10秒	20秒	ffcc66	87123c	4	上詰め	中央揃え	10秒	ジダンは、...
1102	20022	15秒	35秒	ac56fa	eafc23	6	下詰め	左詰め	20秒	サッカーの、...

【図7】

レイアウト作成画面

図7は「レイアウト作成画面」を示すUI構造を示す図です。画面には幅640、高さ480が設定されています。領域数は2で、領域1と領域2が設定されています。領域1の属性は領域序号1、上端座標0、左端座標0、幅320、高さ480です。領域2の属性は領域序号2、上端座標0、左端座標320、幅320、高さ480です。

【図6】



【図9】

編集画面ソースの例 (1/5)

```

<html>
<head>
</head>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
var s_time=0,e_time=0;
var total_time=0;
//再生メソッド
function Play(num){
document.embeds[num].DoPlay();
}
//停止メソッド
function Stop(num){
document.embeds[num].DoStop();
document.embeds[num].DoPlay();
}
//開始点取得メソッド
function getStartTime(num){
s_time=document.embeds[num].GetPosition();
document.form.begin.value=s_time/1000;
if(compare()==false){
document.form.end.value="";
}
}
//終了点取得メソッド
function getEndTime(num){
e_time=document.embeds[num].GetPosition();
if(compare()==true){
document.form.end.value=e_time/1000;
}
}
//プレビューメソッド
function Preview(num){
document.embeds[num].SetPosition(s_time);
document.embeds[num].DoPlay();
timer(num);
}

```

【図10】

編集画面ソースの例 (2/5)

```

//素材設定メソッド
function setMovieFile(num){
document.embeds[num].SetSource(document.form.movie_file.options
[document.form.movie_file.selectedIndex].value+".rpm");
document.embeds[num].DoPlay();
document.form.begin.value="";
document.form.end.value="";
s_time=0;
e_time=0;
}
//挿入点取得メソッド
function getInsertTime(num){
i_time=document.embeds[num].GetPosition();
document.form.insert.value=i_time/1000;
getTime2();
}
//消去点取得メソッド
function getEraseTime(num){
i_time=document.embeds[num].GetPosition();
document.form.erase.value=i_time/1000;
getTime2();
}
</SCRIPT>

<body bgcolor="#fffff">
<table cellspacing="0" cellpadding="0">
<tr><td>
<font size="3">コンテンツの編集
<Script language="JavaScript">
document.write(parent.frames[1].number_of_contents+1);
</Script>
<font color="#ff0000">
動画の編集
</font>
</font>

```

【図11】

編集画面ソースの例 (3/5)

```

<tr><td>
<form action="http://choan.shq.nttcom.co.jp/servlets/MyEdit08"
method="POST" name="form" onSubmit="return
add_contents()">
<table cellspacing="0" cellpadding="0">
<tr valign="top"><td valign="top">
<table cellspacing="0" cellpadding="0">
<tr valign="top"><td><font size="3">サブ画面</b></font>
<tr><td>
<table border="1">
<tr><td>
<table cellpadding="0" cellspacing="0" border="0">
<tr><td colspan="2">
<!-- プレーヤ 2 s の埋め込み～はじまり～-->
<EMBED type="audio/x-pn-realaudio-plugin" noJava="false"
name="javademo" src="rm/real.rpm" width=200
height=150 controls=0
controls=imageWindow backgroundcolor="#000000" center=true
prefetch=true maintainaspect="true">
</EMBED>
<!-- プレーヤ 2 s の埋め込み～おわり～-->
</table>
</table>
<table>
<tr><td>
<!-- 素材を選択するプルダウンメニュー m 1 の表示～はじまり-->
ファイル名：
<SELECT NAME="movie_file" onChange="javascript:setMovieFile(0)">
<OPTION VALUE="http://www.abc.com/profile/player1.ram">ジダン
<OPTION VALUE="http://www.abc.com/profile/player2.ram">インザーギ
<OPTION VALUE="http://www.abc.com/profile/player3.ram">中田
<OPTION VALUE="http://www.abc.com/profile/player4.ram">バティストゥーラ
</SELECT>
<!-- 素材を選択するプルダウンメニュー m 1 の表示～おわり-->
<tr><td>

```

【図12】

編集画面ソースの例 (4/5)

```

<!-- プレーヤ 2 s 用の各種ボタン表示～はじまり～-->
<input type="button" value="再生" onClick="javascript:Play(0)">
<input type="button" value="一時停止" onClick="javascript:document.
embeds[0].DoPause()">
<input type="button" value="停止" onClick="javascript:Stop(0)">
<input type="button" value="開始" onClick="javascript:getStartTime(0)">
<input type="button" value="終了" onClick="javascript:getEndTime(0)">
<input type="button" value="プレビュー" onClick="javascript:Preview(0)">
<!-- プレーヤ 2 s 用の各種ボタン表示～おわり～-->
<tr><td>
<!-- ボタンが押された時に時間が入るフォーム表示～はじまり～-->
<input type="text" value="" name="begin" size="10" onChange="javascript:
getTime1()"/>秒～
<input type="text" value="" name="end" size="10" onChange="javascript:
getTime1()"/>秒まで
<input type="text" value="" name="time" size="10" onChange="javascript:
time_ls_change()"/>秒間
<!-- ボタンが押された時に時間が入るフォーム表示～おわり～-->
<tr><td>
<hr>
<tr><td>
<input type="hidden" name="number_of_contents" value="">
<input type="submit" value="編集終了" name="submit" onClick="javascript:
document.embeds[2].SetConsole(0)">
</table>
</table>

<td align="top">
<table>
<tr valign="top"><td valign="top"><font size="3">メイン画面</b></font>
<tr valign="top"><td valign="top">
<table border="1">
<tr valign="top"><td valign="top">

```

【図13】

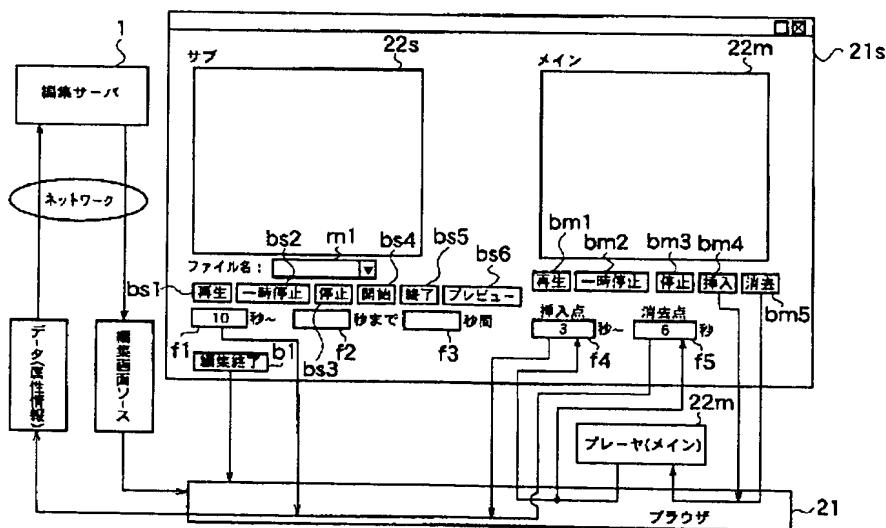
編集画面ソースの例 (5/6)

```

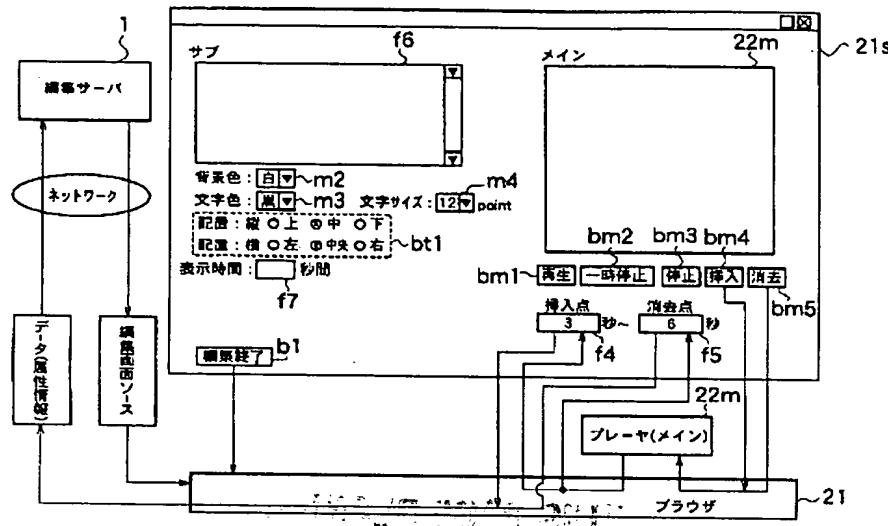
<table cellpadding="0" cellspacing="0" border="0">
<tr valign="top"><td valign="top" colspan="2">
<!--プレーヤ2 2mの埋め込み及びプレゼンテーションを設定～はじまり～-->
<EMBED type="audio/x-pn-realaudio-plugin" noJava="false" name="javademo2" src="http://www.xyz.com/video/serieA.ram" width=200 height=150 controls=1 imageWindow backgroundcolor="#000000" center=true prefetch=true maintainaspect="true">
</EMBED>
<td rowspan="3">
<!--プレーヤ2 2mの埋め込み及びプレゼンテーションを設定～終わり～-->
</td>
</table>
<table>
<tr><td>
<!--プレーヤ2 2m用の各種ボタン表示～はじまり～-->
<input type="button" value="再生" onclick="javascript:Play(5)" >
<input type="button" value="一時停止" onclick="javascript:document.embeds[5].DoPause()" >
<input type="button" value="停止" onclick="javascript:Stop(5)" >
<input type="button" value="挿入" onclick="javascript:getInserttime(5)" >
<input type="button" value="消去" onclick="javascript:getErasetime(5)" >
<!--プレーヤ2 2m用の各種ボタン表示～終わり～-->
</td>
</tr><td>
<!--ボタンが押された時に時間が入るフォーム表示～はじまり～-->
<tr><td><input type="text" value="" name="insert" size="10" onChange="javascript:getTime2()">秒～
<td><input type="text" value="" name="erase" size="10" onChange="javascript:getTime2()">秒
<!--ボタンが押された時に時間が入るフォーム表示～終わり～-->
</td>
</tr>
</table>
</td>
<tr><td>挿入点
<td>消去点
</td>
</tr>
<tr><td>
<!--ポタンが押された時に時間が入るフォーム表示～はじまり～-->
<tr><td><input type="text" value="" name="insert" size="10" onChange="javascript:getTime2()">秒～
<td><input type="text" value="" name="erase" size="10" onChange="javascript:getTime2()">秒
<!--ポタンが押された時に時間が入るフォーム表示～終わり～-->
</td>
</tr>
</table>
</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>

```

【図14】



【图 15】



フロントページの続き

(72) 発明者 板橋 貢司

東京都港区港南一丁目9番1号 エヌ・ティ・エイ・ティ・コムウェア株式会社内

卷之六 (参考) 5C053 EA14 GB05 LA14

THIS PAGE BLANK (USPTO)